

ライトボット図鑑をつくろう！ 1/9

本時の目標

プログラミングに興味や関心を持たせ、どのようにライトボットを紹介したら良いか考える。

本時の評価

プログラミングの楽しさを知り、どのようにライトボットを紹介したら良いか考えている。

(発言・ワークシート①)

本時の展開

	学 習 活 動	学習指導上の留意点
導 入	1. プログラミングに対するイメージや知っていることを話し合う。 2. プログラミングについて知る。 3. ライトボットについて知る。	ワークシート①・(1)に書く。 プレゼン①を活用してプログラミングについて知らせる。 ワークシート①・(2)に書く。
展 開	4. めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ライトボットにプログラミングしよう。</div> 5. ライトボットへプログラミングする。 6. ライトボットへプログラミングした感想を書く。	めあてを確認させる。 何度も課題に挑戦させプログラミングの規則性に気づかせる。 気づいたことや感じたことをワークシート①・(3)に書く。に書かせる。
ま と め	7. 感想を発表させる。 8. 次時の活動を確認する。	自分の感想との違いや共通点に気づかせる。 本単元の学習計画を確認し次時では、ライトボットの操作方法などの説明書などを作る事を知らせる。